

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA RAKYAT KELAS V DI SD NAHDLATUL ULAMA 1 TRATE GRESIK

Muhammad Arinalhaq

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
ronal_tp09b@yahoo.co.id

Danang Tandyonomanu

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
ndul_tea@yahoo.com

Abstrak

Kurikulum pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar terdapat Standar Kompetensi mendengarkan dan memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan. Salah satu Kompetensi Dasar yang harus ditempuh guru dan siswa adalah mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat. Kondisi nyata yang terjadi di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik pada materi cerita rakyat adalah siswa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Faktor yang mempengaruhi masalah tersebut, yaitu: hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia bahwa media yang terdapat di sekolah terbatas yakni media cetak dan media *power point*. Media tersebut dikemas dalam bentuk kurang menarik perhatian siswa, sehingga mengakibatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kurang. Berdasarkan masalah tersebut, pengembang memberikan solusi dengan mengembangkan media audio visual khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media audio visual adalah model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, dkk (1974) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Data yang diperoleh dari uji coba produk media audio visual ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket wawancara pada ahli materi dan ahli media berupa tanggapan dan saran yang hasilnya digunakan untuk memperbaiki media audio visual. Data kuantitatif hasil uji validasi ahli materi I memperoleh persentase sebesar 77.1% kategori baik, ahli materi II 93.75% kategori baik sekali, ahli media I 72.25% kategori baik, ahli media II 73.75% kategori baik, hasil uji coba perseorangan 90.3% kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil 90.6% kategori baik sekali. Uji validasi menggunakan eksperimen semu dengan harga $t = 2.25$ dan $d.b. = 22$ jika dikonsultasikan dengan tabel statistik pada lampiran V dalam Arikunto (2002:333) nilai t kritik pada $ts_{0.05} = 1.72$ dan pada $ts_{0.01} = 2.51$, maka $1.72 < 2.25 < 2.51$ sehingga eksperimen mempunyai pengaruh pada taraf signifikansi 0.05 tetapi tidak mempunyai pengaruh pada taraf signifikansi 0.01. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual dapat membantu proses belajar mengajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media audio visual, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Cerita rakyat.

ABSTRACT

Curriculum on Indonesian Subjects of fifth grade primary school there is a standard of competency to listen and to understand the description of the resource and orally folklore. One of basic competency that should be accomplished by teachers and students is to identify the elements of folklore. The real conditions that occur in the SD Nahdlatul Ulama 1 Gresik on folklore material are the difficulty in identifying elements of folklore. Factors affecting those problem: interviews with theachers Indonesian Leanguage that the media in schools are limited namely print media and power point media. The media is packaged in

the from of lack of student interest, resulting in learning outcomes achieved by students less. Based on those problems, the researcher provides a solution by developing audio-visual media especially in Indonesian Subjects basic competence identify elements of folklore. This research is aimed to produce audio-visual media. The development method used in the manufacture of audio visual media is 4-D model of development of Thiagarajan, and friends (1994) have been modified in accordance with the needs of the situation. The data collected from trial products audio-visual media are qualitative data and quantitative data. Qualitative data obtained from the interview in question from a matter experts and media experts in the from of feedback and suggestions that the results were used to improve the audio-visual media. Quantitative data trial results matter experts I obtain a percentage of 77.1% good category, matter experts II 93.75% excellent category, media experts I 72.25% good category, media experts II 73.75% good category, individual trial results 90.3% excellent category, small group trials 90.6% excellent category. Using a quasi-experimental test of the validity of value $t = 2.25$ and $d.b. = 22$ if consulted by the statistical tables in appendix in Arikunto (2002:333) the value of criticism t on $ts_{0.05} = 1.72$ and on $ts_{0.01} = 2.51$, that $1.72 < 2.25 < 2.51$ so the experiment have an influence on the significance level of 0.05 but had no effect on the significance level of 0.01. It can be concluded that the development of audio visual media can help the learning process in Indonesian Subjects basic competence identify elements of folklore class V in SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

Keywords: Development, Audio Visual media, Folklore, Indonesian Subjects.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di suatu daerah dan diyakini keberadaannya. Cerita rakyat berasal dari nenek moyang yang diwariskan secara turun menurun. Cerita rakyat juga dijadikan sebagai sarana dalam memperkenalkan tradisi suatu daerah. Di Indonesia cerita rakyat pada umumnya menceritakan tentang nama-nama suatu daerah, secara khusus menceritakan legenda-legenda yang ada di masyarakat.

Pada zaman dahulu cerita rakyat berkembang melalui lisan yang kemudian beralih ke tulisan dan teknologi. Dengan adanya teknologi sebenarnya mempermudah masyarakat dalam mengakses berbagai berita atau informasi yang berhubungan dengan segala bentuk terutama cerita rakyat. Teknologi juga dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian cerita rakyat. Perkembangan teknologi juga menjadi titik masuknya budaya asing masuk ke Indonesia. Seperti masuknya film maupun cerita-cerita komik dari Jepang yang menampilkan berbagai macam karakter tokoh yang lebih menarik dibandingkan dengan cerita rakyat, menjadikan anak-anak jaman sekarang lebih tertarik dengan cerita dari luar negeri. Untuk melestarikan budaya maka cerita rakyat dimasukkan dalam kurikulum pendidikan.

Pada kurikulum pendidikan cerita rakyat masuk pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai standar isi yang meliputi beberapa standar kompetensi dan kompetensi

dasar yang sudah diatur oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Standar kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia secara umum merupakan dasar untuk memahami dan merespon segala sesuatu yang berhubungan dengan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif.

Materi mengenai cerita rakyat sudah diatur dalam standar kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar materi cerita rakyat terdapat pada Standar Kompetensi yaitu mendengarkan dan memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan. Pada Standar Kompetensi tersebut terdapat dua Kompetensi dasar yang harus dilakukan, meliputi: (1) menanggapi penjelasan nara sumber dengan memperhatikan santun berbahasa, dan (2) mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat. Pada Kompetensi dasar mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat terdapat indikator-indikator yang harus dicapai, antara lain: (1) siswa dapat mendengarkan cerita rakyat, (2) siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita, (2) siswa dapat menjelaskan sifat tokoh dengan tepat, dan (3) siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita yang didengar. Indikator-indikator tersebut merupakan kondisi ideal yang harus dilakukan guru.

Kemdikbud (2012), menyatakan bahwa Sekolah Dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun. Pada saat ini banyak terdapat Sekolah-sekolah favorit. Terutama pada jenjang Sekolah Dasar

yang berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dengan memiliki segudang prestasi dan ditunjang oleh fasilitas yang lengkap.

Pada penelitian pengembangan ini, dipilih SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik sebagai obyek penelitian karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah swasta di kota Gresik. Banyak fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, misalnya di dalam kelas terdapat TV, LCD, *Sound system*, kamera CCTV dan lain-lain. Selain itu banyak juga kegiatan-kegiatan yang telah diprogram oleh di sekolah, yakni: jam pelajaran tambahan untuk kelas ICP (*International Class Program*), kegiatan keagamaan, ekstrakurikuler, dan lain sebagainya.

Kondisi nyata yang ada berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan di kelas V SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik yakni terdapat beberapa masalah pendidikan yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut merupakan faktor terjadinya masalah, yakni: berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia bahwa media yang terdapat di sekolah terbatas yakni media cetak dan juga media *power point*. Media tersebut dalam kenyataannya belum maksimal bila digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi cerita rakyat dikarenakan dikemas dalam bentuk kurang menarik perhatian siswa, sehingga mengakibatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kurang. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi masalah, maka pengembang memberikan solusi dibutuhkan pengembangan media lain untuk mengatasi masalah yang terjadi.

Sadiman (2010:7), berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa memotivasi guru dan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, memperlancar serta mempermudah siswa dalam penguasaan materi saat proses belajar mengajar.

Pemilihan media dalam proses belajar mengajar haruslah memenuhi beberapa prosedur dan kriteria. Menurut Gagne dan Reiser dalam Sadiman (2010:87-88), Prosedur pemilihannya dimulai dengan pertama melihat tujuan pembelajaran yang mengacu pada sikap dan verbal. Kedua dalam materi tujuan pembelajaran perubahan sikap tidak terlalu diprioritaskan sehingga lebih menekankan pada verbal. Pada pencapaian

verbal memerlukan visual untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan kriteria pemilihan media dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat media yang bersangkutan. Berdasarkan kriteria alternatif media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, antara lain: teks bergambar, film bingkai, film rangkai, dan film. Setelah melihat situasi dan kondisi di lapangan yang mendukung, maka pengembang memilih film bingkai sebagai solusi dalam memecahkan masalah yang terjadi.

Media slide (film bingkai) dipilih karena dilihat dari karakteristik materi pelajaran meliputi: standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang menitikberatkan pada cara mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Penggunaan media slide (film bingkai) diperlukan karena adanya penambahan gambar diam. Gambar (visual) diam digunakan untuk memperjelas audio, agar memberikan kemudahan dalam menimbulkan persepsi yang sama oleh siswa. Media slide (film bingkai) juga memiliki beberapa kelebihan yang menjadi dasar alasan mengapa pengembang memilih media tersebut sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang terjadi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah bahwa siswa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat, maka dibutuhkan pengembangan media audio visual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan adalah menghasilkan media audio visual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

METODE

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media audio visual kali ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan perangkat pembelajaran oleh Thiagarajan, dkk (1974) dalam Trianto (2011:189), adalah 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

Model yang digunakan pengembang dalam pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D

karena merupakan model pengembangan media dan desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran.

Berikut merupakan pengembangan model 4-D yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan di lapangan oleh pengembang, dijelaskan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*), meliputi: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran.
2. Tahap Perencanaan (*Design*), meliputi: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal media.
3. Tahap Pengembangan (*Develop*), meliputi: validasi ahli, uji pengembangan, uji validasi, pengemasan.

B. Prosedur Pengembangan

Urutan pengembangan menurut model 4-D yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu: (1) analisis awal akhir, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis awal akhir

Analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Analisis ini dilakukan pada media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Analisis ini berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi dengan guru secara langsung.

b. Analisis siswa

Pada tahap ini melakukan analisis siswa untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, yakni: tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran.

c. Analisis tugas

Tahap analisis ini dilakukan pengamatan kepada siswa mengenai tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Data diperoleh dari hasil dokumentasi di lapangan dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran.

d. Analisis konsep

Pengembang melakukan analisis-analisis konsep yang meliputi (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, (2) analisis sumber belajar, yakni

dengan mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar. Pengumpulan data analisis konsep berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Tahap perumusan tujuan pembelajaran dilakukan oleh pengembang setelah melakukan analisis pada siswa, tugas, dan konsep. Sehingga diperoleh indikator yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar siswa.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, (1) penyusunan tes, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, (4) rancangan awal media.

a. Penyusunan tes

Tes disusun berdasarkan kurikulum yakni standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang nantinya menjadi butir soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

b. Pemilihan media

Pada tahap ini pengembang melakukan pemilihan media dengan cara mengikuti prosedur diagram pemilihan media berdasarkan teori Gagne dan Reiser dalam Sadiman (2010:87-88). Setelah mengikuti prosedur pemilihan media tersebut maka diperoleh kelompok media visual antara lain: teks bergambar, film bingkai, film rangkai, dan film.

Prosedur pemilihannya dimulai dengan melihat tujuan pembelajaran yang mengacu pada sikap dan verbal. Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat tidak ditekankan pada keterampilan namun kepada sikap dan verbal. Dalam materi tujuan pembelajaran perubahan sikap tidak terlalu diprioritaskan sehingga lebih menekankan pada verbal. Dalam pencapaian verbal memerlukan visual untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga menurut prosedur pemilihan media yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan media antara lain: teks bergambar, film bingkai, film rangkai, dan film.

c. Pemilihan format

Pemilihan format dipilih berdasarkan beberapa jenis-jenis format media yang ada, seperti: drama, dialog, wawancara, dan *feature*. Pada pengembangan media ini memilih format *feature* dalam pembuatan rancangan media audio visual. pemilihan format *feature* karena bentuknya bervariasi yang dirangkai satu kesatuan cerita nyata mengenai suatu permasalahan.

d. Rancangan awal media

Pada rancangan awal dilakukan pembuatan naskah media yang disusun menjadi *story board* kemudian diaplikasikan menjadi sebuah media. Pembuatan media melalui beberapa tahapan yakni: *recording*, proses visualisasi, dan *editing*.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini meliputi: (1) validasi ahli, (2) uji pengembangan, (3) uji validasi, (4) pengemasan.

a. Validasi ahli

Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap media yang dikembangkan. Validasi ahli ini dilakukan untuk memperoleh masukan atau saran mengenai kemenarikan, kejelasan, kesesuaian media dan materi yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli, yakni:

1) Ahli materi

Pada tahap ini validasi dilakukan kepada ahli materi sebanyak 2 orang untuk mengetahui materi yang ada pada media sudah sesuai dengan indikator. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten atau menguasai materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Ahli materi tersebut adalah guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik yang nantinya akan diwawancarai dan diberikan angket sebagai uji validasi kelayakan materi dan media.

2) Ahli media

Ahli media yang dipilih merupakan seorang ahli yang berkompeten dibidangnya. Pemilihan 2 orang dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli media karena merupakan dosen pembina mata kuliah pengembangan media audio, desain pesan, dan pengembangan media foto yang di mana beberapa mata kuliah tersebut merupakan pendukung dari pengembangan media audio visual. Kedua

ahli media tersebut nantinya akan diwawancarai dan diberikan angket sebagai uji validasi yang digunakan untuk analisis media.

b. Uji pengembangan

Uji coba pengembangan ini dilakukan di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik. Dalam uji coba pengembangan ini, pengembang menguji coba kelayakan media yakni media audio visual. Pada uji pengembangan ini dibagi menjadi 2 uji coba, yakni:

1) Uji coba perseorangan

Uji coba ini dilakukan kepada tiga orang siswa. Pengambilan siswa dalam uji coba perseorangan ini dilakukan secara acak.

2) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada jumlah siswa 10-20 siswa secara acak dengan tujuan mendapatkan karakteristik yang berbeda-beda. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, kurang pandai, laki-laki, perempuan, berbagai usia dan latar belakang (Sadiman, 2010:184).

Pengembang memilih beberapa siswa yang diambil secara acak dengan jumlah 10 orang, untuk dibuat uji coba pengembangan media audio visual secara kelompok kecil.

c. Uji validasi

Uji validasi dilakukan dengan menggunakan eksperimen semu pada kelompok besar yang telah dibagi menjadi 2 kelompok, antara lain: kelompok kontrol yang dikelola oleh guru dan kelompok eksperimen yang dikelola oleh pengembang dengan menggunakan media. Hasil dari kedua kelompok nantinya akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

d. Pengemasan

Setelah melalui validasi ahli dan uji pengembangan selesai dilakukan, maka pengembang melakukan pengemasan. Pengembangan media audio visual ini nantinya dikemas menjadi dua bagian yang siap pakai, meliputi:

1) CD Pembelajaran yang berisi media audio visual.

- 2) Bahan penyerta yang berisi identifikasi program, prosedur penggunaan program media audio visual, perawatan program media audio visual, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan soal-soal evaluasi.

C. Analisis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dari ahli materi dan ahli media yang berupa masukan, tanggapan, saran dan atau kritik. Nantinya data tersebut dianalisis dan digunakan dalam proses revisi media Audio Visual.

Data kuantitatif diperoleh dari angket hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil ini nantinya akan dianalisis dengan metode statistik deskriptif. Data kuantitatif juga diperoleh dari hasil tes eksperimen semu. Hasil dari kedua kelompok tersebut nantinya akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Angket

Data pengembangan media audio visual ini menggunakan instrumen berbentuk angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2006:152). Instrumen penilaian terhadap produk pengembangan media audio meliputi :

- 1) Angket untuk ahli materi, ahli media dan siswa.
- 2) Setiap jawaban memiliki skor yang berbeda-beda menggunakan skala pengukuran.

Skala ukur yang digunakan dalam penelitian ini di tempatkan berdampingan dengan pertanyaan yang disusun. Dalam angket nanti yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda centang pada huruf yang sesuai dengan responden. Adapun skala tersebut meliputi :

- A : Skor 4 untuk jawaban sangat setuju.
- B : Skor 3 untuk jawaban setuju.
- C : Skor 2 untuk jawaban tidak setuju.
- D : Skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju.

b. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, metode pengumpulan data yang berupa wawancara ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kemampuan dasar siswa dan mengetahui pencapaian prestasi siswa sebelum menggunakan media. Wawancara juga diberikan kepada para ahli untuk revisi, saran dan masukan dari para ahli untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

c. Tes

Tes ditujukan kepada siswa untuk mengukur pencapaian atau prestasi setelah diberikan materi melalui media. penyusunan tes berdasarkan indikator hasil belajar yang disusun menjadi soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar.

3. Teknik Analisis Data

a. Analisis isi

Analisis ini dilakukan pada hasil uji coba kepada siswa dan penilaian guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Data Kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan, saran, masukan dan perbaikan. Dari data tersebut dikelompokkan dan dianalisis sebagai bahan untuk merevisi produk dan menyempurnakan media pembelajaran.

b. Analisis deskriptif persentase

Data tentang kualitas media audio visual yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan juga siswa sebagai subyek uji coba. Ada beberapa analisis yang digunakan oleh pengembang dalam penelitian pengembangan ini, meliputi:

- 1) Instrumen angket diolah menggunakan rumus prosentase

Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) ini untuk menghitung skor prosentase dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi.

Menurut Arikunto (1998) dalam Arthana (2005:80), adapun kreteria penilaian dalam mengevaluasi ini adalah :

80% - 100%	= Baik sekali
66% - 79%	= Baik
56% - 65%	= Sedang
40% - 55%	= Kurang
0% - 39%	= Kurang sekali

2) Data tes

Data tes yang diperoleh dari pengembangan ini adalah menggunakan skala interval maka untuk mengetahui cara meningkatkan

prestasi belajar menggunakan rumus teknik statistik uji-t dua sampel bebas, menurut Arikunto (2006:280-281) rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_X + N_Y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y}\right)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Audio Visual

Pengembangan media audio visual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengidentifikasi unsur cerita rakyat ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pada model pengembangan 4-D yang telah dijelaskan pada bab II. Berikut ini adalah uraian dalam mengembangkan media audio visual.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu:

a. Analisis awal akhir

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada guru Mata Pelajaran Indonesia yakni: bahwa media yang digunakan adalah media papan tulis, media cetak berupa buku elektronik sekolah, dan terkadang menggunakan media power point dalam proses pembelajaran. Beberapa media tersebut belum maksimal karena dikemas dalam bentuk yang kurang menarik perhatian siswa.

b. Analisis siswa

Pada tahap ini pengembang mewawancarai guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui karakteristik siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik yakni kebanyakan siswa mempunyai kemampuan akademik yang baik, aktif, kreatif dan suka belajar.

c. Analisis tugas

Hasil observasi dan wawancara pengembang melakukan analisis tugas yang harus diselesaikan oleh siswa untuk mencapai kompetensi dasar, meliputi: (1) dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita, (2) dapat menjelaskan sifat-sifat tokoh dengan tepat, (3) memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat.

d. Analisis konsep

Pengembang melakukan analisis-analisis konsep untuk mencapai tujuan pembelajaran, meliputi:

1) Analisis standar kompetensi: memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat,

dan analisis kompetensi dasar: mengidentifikasi cerita rakyat.

2) Analisis sumber lain dengan media, yakni guru hanya menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE) sebagai sumber belajar menjadikan pengetahuan yang dimiliki siswa kurang. Sehingga pengembang memberikan solusi dengan mengembangkan media audio visual sebagai salah satu alternatif sumber belajar disertai dengan bahan penyerta sebagai pedoman untuk mempermudah guru dalam memanfaatkannya.

3) Analisis pemilihan cerita, yakni dipilihnya cerita legenda Joko Samudra karena banyak terdapat pesan-pesan yang terkandung dalam cerita tersebut, antara lain: dapat memotivasi anak-anak dalam menteladai perjalanan hidup seorang joko samudra yang tanpa ayah dan ibu kandung, seorang yang cerdas dalam mendalami agama, dan juga cerita tersebut merupakan sejarah asal muasal berdirinya kota Gresik.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Pengembang melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk merumuskan indikator hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa, meliputi:

Standar kompetensi: memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat

Kompetensi dasar: mengidentifikasi unsur cerita rakyat.

Indikator hasil belajar:

(1) siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita,

(2) siswa dapat menjelaskan sifat-sifat tokoh dengan tepat,

(3) siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu:

a. Penyusunan tes

Pengembang menyusun tes berdasarkan indikator hasil belajar yang disusun menjadi soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar. Soal-soal yang akan dibuat terlebih dahulu telah divalidasi oleh guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui kesesuaian soal dengan indikator. Berikut merupakan penyusunan soal-soal tes evaluasi untuk siswa hasil validasi oleh ahli materi.

b. Pemilihan media

Pengembang melakukan pemilihan media dengan cara mengikuti prosedur diagram pemilihan media berdasarkan teori Gagne dan Reiser dalam Sadiman (2010:87-88). Setelah mengikuti prosedur pemilihan media tersebut maka diperoleh kelompok media visual antara lain: teks bergambar, film bingkai, film rangkai, dan film. Pengembang akhirnya memilih film bingkai sebagai media untuk memecahkan masalah yang terjadi. Dipilihnya film bingkai bukan yang lain, karena film bingkai memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah: (1) film bingkai di bawah kontrol guru. (2) program film bingkai bersuara dapat menjadi media yang sangat efektif bila dibandingkan media cetak yang berisi gambar yang sama. (3) program film bingkai bersuara mudah direvisi/diperbaiki, baik visual maupun audionya. (4) film bingkai adalah media yang relatif sederhana/mudah, baik cara membuatnya maupun cara menggunakannya, dibandingkan dengan media TV atau film. (5) program dibuat dalam waktu singkat. Berdasarkan beberapa kelebihan film bingkai tersebut merupakan nilai positif yang digunakan pengembang dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan.

Pengembangan juga melihat situasi dan kondisi di lapangan yang mendukung untuk penggunaan media audio visual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik yakni fasilitas setiap kelas memadai dengan adanya media LCD dan *Sound system*. Melihat dari kondisi lapangan yang mendukung digunakannya media audio visual, maka pengembang memberikan solusi penggunaan media audio visual dalam hal ini slide suara (film bingkai bersuara) untuk memecahkan masalah yang terjadi yakni siswa kesulitan dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat.

c. Pemilihan format

Pengembang memilih merancang desain awal media audio visual berdasarkan format *feature*. Media audio visual berisi tentang cerita rakyat Legenda Joko Samudra. Pemilihan cerita rakyat Legenda Joko Samudra karena cerita

tersebut menceritakan tentang asal usul perjalanan hidup Sunan Giri.

d. Rancangan awal media

Pada rancangan awal media pengembang menyusun naskah yang kemudian diaplikasikan menjadi *story board*. Pembuatan media audio visual berdasarkan naskah dan *story board* yang disusun sebelumnya. Tahap ini membutuhkan waktu selama 9 hari dimulai dari tanggal 22 Februari hingga 2 Maret 2013. Berikut merupakan proses tahapan pembuatan awal media, antara lain:

- 1) Langkah pertama adalah persiapan, antara lain: pertama-tama pembagian tugas kerja menjadi 2 bagian yakni pengerjaan audio dan pengerjaan visual. Kemudian pemilihan pengisi suara, pemilihan suara berdasarkan karakter tokoh dalam cerita. Mempelajari draft naskah yang akan diproduksi, selanjutnya mengadakan latihan vokal.
- 2) Langkah kedua yakni proses rekaman, berikut merupakan rekaman *audio*, antara lain: mengatur tempat rekaman, antara lain: tata letak mikropon, tempat duduk, dan sebagainya. Pengembang yang berperan sebagai seorang sutradara juga memberikan petunjuk mengenai tanda-tanda yang digunakan dalam memimpin produksi. Tanda yang digunakan misalnya, sutradara menunjuk seorang pemain artinya pemain harus mulai membaca teks naskah, meletakkan tangan di leher berarti rekaman berhenti karena ada kesalahan, mendekatkan kedua tangannya berarti pemain harus lebih dekat dengan mikropon, mengerakkan tangan naik turun berarti intonasi dalam membaca harus diperhatikan, dan lain-lain.
- 3) Langkah ketiga yakni proses pembuatan *visual* (gambar), hal yang dilakukan adalah membuat konsep gambar melalui sketsa alur cerita yang dituangkan dalam *story board*. Setelah konsep selesai dikerjakan maka kemudian membuat gambar tokoh serta latar belakang dalam cerita.
- 4) Langkah keempat yakni menggabungkan antara *audio* dan *visual*, penggabungan kedua unsur antara audio dan visual harus sesuai dengan naskah yang sudah dibuat sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini meliputi empat langkah, yaitu:

a. Validasi ahli

Validasi ini dilakukan oleh beberapa orang ahli, yakni:

1) Ahli materi

Pengembang melakukan review materi kepada ahli materi pada tanggal 15 dan 21 Februari 2013. Dengan melakukan beberapa konsultasi sebelumnya tentang materi yang akan disajikan dalam program media audio visual. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten atau menguasai materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut merupakan hasil data kualitatif dan kuantitatif dari ahli materi.

a) Ahli materi I

Sebelum dilakukan review naskah dan produk pada tanggal 15 Februari 2013, pengembang melakukan diskusi terlebih dahulu mengenai ringkasan materi yang akan diproduksi agar nanti hasilnya akan maksimal. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari ahli materi I: nilai presentase ahli materi I, jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar **77.1%**, berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80) maka media audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra tergolong **baik**.

Masukan dari ahli materi I: Kalau bisa tampak gambar dalam bentuk animasi, alasan:

1. Agar lebih menarik,
2. Mengurangi tingkat kejenuhan pada batas titik jenuh siswa.

Berdasarkan masukan dari ahli materi I pengembang tidak melakukan revisi dikarenakan kajian teori animasi berbeda dengan kajian teori audio visual film bingkai.

b) Ahli materi II

Data tersebut diperoleh melalui review naskah dan produk pada tanggal 21 Februari 2013. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari ahli materi II: nilai presentase ahli materi II, jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar

93.75%, berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80) maka media audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra tergolong **baik sekali**.

Masukan dari ahli materi II:

Media sudah bagus tetapi lebih menarik lagi jika tokoh-tokoh dalam media tersebut dapat bergerak.

Pengembang tidak melakukan revisi masukan dari ahli materi II karena apabila tokoh dalam media tersebut dapat bergerak, maka masuk dalam pengembangan media animasi bukan audio visual film bingkai.

2) Ahli media

Pengembang melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada ahli media sebelum program media audio visual diproduksi. Dipilihnya 2 ahli media karena merupakan dosen pembina mata kuliah pengembangan media audio, desain pesan, dan pengembangan media foto yang di mana beberapa mata kuliah tersebut merupakan pendukung dari pengembangan media audio visual. Setelah melakukan konsultasi pengembang melakukan produksi kemudian setelah itu review naskah dan media pada ahli media pada tanggal 7-8 Maret 2013.

Berikut merupakan hasil data kualitatif dan kuantitatif dari ahli materi.

a) Ahli media I

Ahli materi I dan ahli materi II sudah menyatakan materi baik dan baik sekali, maka pengembang melakukan produksi media audio visual. Pada tanggal 7 Maret 2013 pengembang melakukan review naskah dan produk kepada ahli media I. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari ahli media I: nilai presentase ahli media I, jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar **72.5%**, berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80) maka media audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra tergolong **baik**.

Masukan dari ahli media I:

1. Pada bagian *opening* kurang menarik baik dari segi musik (audio) dan visual (gambar),

2. Narator kurang ekspresif dan tidak semangat,
3. *Fx* kurang di hampir keseluruhan adegan dalam cerita,
4. *Credit title* terlalu cepat penayangannya sehingga tidak terbaca.

Berdasarkan masukan dari ahli media I, pengembang melakukan revisi dengan cara mengganti musik dan merubah tampilan pembuka, menrubah suara narator yang masih kurang pas, menganti *sound effect* yang tidak tepat, merubah dengan cara menambah durasi waktu sehingga *Credit title* dapat terbaca.

b) Ahli media II

Selesai dari Ahli media I dinyatakan baik, tetapi masih ada beberapa yang perlu diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan maka pengembang melakukan review naskah dan produk pada tanggal 8 Maret 2013 kepada ahli media II. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari ahli media II: nilai presentase ahli media II, jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar **73.75%**, berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80) maka media audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra tergolong **baik**.

Masukan dari ahli media II:

Secara keseluruhan sudah baik, namun ada beberapa yang perlu diperbaiki yaitu suara musik pembuka, beberapa *sound effect* dan beberapa narasi.

Pengembang melakukan revisi produk dengan cara mengganti musik pembuka yang lebih pas, menganti *sound effect* yang kurang pas, dan merubah suara narator yang masih kurang jelas.

b. Uji pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik. Pada uji pengembangan ini dibagi menjadi 2 uji coba, yakni:

1) Uji coba peseorangan

Pengembang melakukan uji coba kepada 3 orang siswa yang diambil secara acak. Berikut adalah data kuantitatif hasil angket

perorangan dari tiga siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

Nilai presentase uji coba persorangan, jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar **90.3%**, berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80) maka media audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra tergolong **baik sekali**.

2) Uji coba kelompok kecil

Pengembang memilih siswa yang diambil secara acak dengan jumlah 10 orang untuk dibuat uji coba. Berikut merupakan data kuantitatif berikut hasil angket kelompok kecil dari sepuluh siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

Nilai presentase uji coba kelompok kecil, jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar **90.6%**, berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80) maka media audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra tergolong **baik sekali**.

c. Uji validasi

Pengembang melakukan uji tes dengan menggunakan eksperimen semu pada siswa kelas V IEP 3 SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik. Sebelum melakukan eksperimen, pengembang dan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia berdiskusi terlebih dahulu mengenai kegiatan apa saja yang nantinya akan dilakukan di dalam kelas, yakni: Jumlah siswa kelas V IEP 3 adalah 25 orang anak, namun pada saat penelitian ada seorang siswa dengan nomer absen 14 yang tidak masuk dikarenakan sakit. Sehingga kelas dibagi rata menjadi 12 orang anak ikut kelompok eksperimen dan 12 orang anak ikut kelompok kontrol, antara lain: kelompok kontrol yang dikelola oleh guru dengan mulai nomer absen siswa 13-25 dan kelompok eksperimen yang dikelola oleh pengembang dengan menggunakan media mulai nomer absen siswa 1-12. Hasil dari kedua kelompok dilakukan pengukuran dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

d. Pengemasan

Setelah melalui validasi ahli, uji pengembangan, dan uji validasi selesai dilakukan, pengembang melakukan

pengemasan produk pengembangan media audio visual. Tahapan pengemasan yang dilakukan antara lain:

- 1) Program audio visual cerita rakyat Legenda Joko Samudra yang di dalam bentuk CD pembelajaran siap pakai,
- 2) Bahan penyerta yang berisi: identifikasi program, prosedur penggunaan program audio visual, perawatan program audio visual, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), tes evaluasi untuk siswa, dan kunci jawaban.
- 3) Kedua bagian tersebut kemudian dikemas ke dalam dalam map mika plastik menjadi satu.

B. Pengujian media di Lapangan/kelas

Data yang diperoleh dari eksperimen semu dilakukan pada kelas V IEP 3 di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik. Jumlah murid kelas V IEP 3 terdapat 25 orang siswa, namun ada seorang siswa yang tidak masuk sekolah sehingga kelas dibagi 2 sama besar, kelompok eksperimen yang dikelola oleh pengembang dengan menggunakan media dan kelas kontrol yang dikelola oleh guru. Berikut merupakan hasil yang diperoleh:

Dari data pada tabel 4.12 kemudian dianalisis kedalam rumus:

$$\begin{aligned}\sum X_1 &= 107 \\ M_1 &= \frac{107}{12} = 8.9 \\ \sum x_1^2 &= \sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N} \\ &= 971 - \frac{107^2}{12} \\ &= 971 - \frac{11449}{12} \\ &= 971 - 954.1 \\ &= 16.9\end{aligned}$$

Dari data pada tabel 4.14 kemudian dianalisis kedalam rumus:

$$\begin{aligned}\sum X_2 &= 96 \\ M_2 &= \frac{96}{12} = 8 \\ \sum x_2^2 &= \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N} \\ &= 782 - \frac{96^2}{12} \\ &= 782 - \frac{9216}{12} \\ &= 782 - 768 \\ &= 14\end{aligned}$$

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-test untuk mengetahui selisih antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

$$\begin{aligned}t &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{8.9 - 8}{\sqrt{\frac{16.9 + 14}{12(12-1)}}} \\ &= \frac{0.9}{\sqrt{\frac{30.9}{132}}} \\ &= \frac{0.9}{\sqrt{0.2333}} \\ &= \frac{0.9}{0.4829} \\ &= 2.25\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}d.b. &= (N_1 + N_2 - 2) \\ &= (12 + 12 - 2) = 22\end{aligned}$$

Dengan harga $t = 2.25$ dan $d.b. = 22$, jika dikonsultasikan dengan tabel statistik pada lampiran V dalam Arikunto (2002:333) nilai t kritik pada $ts_{0.05} = 1.72$ dan pada $ts_{0.01} = 2.51$
 $1.72 < 2.25 < 2.51$

Kesimpulannya:

Eksperimen mempunyai pengaruh pada taraf signifikansi 0.05 tetapi tidak mempunyai pengaruh pada taraf signifikansi 0.01.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media audio visual hasil pengembangan.

PENUTUP

A. Simpulan

Penggunaan media dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media harus sesuai dengan prosedur dan kriteria pemilihan media. Pada pengembangan ini telah dikembangkan media audio visual yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan di lapangan. Pengembangan media audio visual sesuai dengan arah pengembangan kawasan Teknologi Pembelajaran masuk dalam kawasan pengembangan pada sub domain teknologi audio visual. Penggunaan media audio visual sebagai salah satu sumber belajar diharapkan dapat mengatasi

masalah yang terjadi pada kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat.

Pengembangan media audio visual ini menggunakan model pengembangan 4-D yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Dalam proses pengembangan media menggunakan model 4-D terdapat langkah-langkah untuk menganalisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, analisis perumusan tujuan, dan sebagainya. Selain itu pada model pengembangan 4-D terdapat juga langkah-langkah dilakukannya validasi ahli, uji pengembangan, dan uji validasi yang dilakukan di lapangan/kelas untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang akan dikembangkan sehingga menjadikan media yang akan dikembangkan lebih rinci dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Berikut merupakan penilaian media secara keseluruhan berdasarkan dari ahli materi I yang memperoleh nilai dengan kategori baik, ahli materi II memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, ahli media I memperoleh nilai dengan kategori baik, ahli media II memperoleh nilai dengan kategori baik. Penilaian media juga dilakukan pada uji coba perseorangan yang memperoleh nilai dengan kategori baik sekali dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh nilai dengan kategori baik sekali. Selain itu penilaian media hasil dari validasi menggunakan eksperimen semu dengan membandingkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol maka diperoleh peningkatan hasil belajar setelah memanfaatkan media audio visual hasil pengembangan.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan berdasarkan uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil serta uji validasi di lapangan/kelas maka dapat disimpulkan telah dihasilkan media audio visual yang dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik.

B. Saran

Saran yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan media audio visual, antara lain: tentang pemanfaatan, *diseminasi* (Penyebaran), dan Pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran pemanfaatan

Saran ini ditujukan untuk guru dalam memanfaatkan media audio visual yang telah dikembangkan, antara lain:

- a. Perhatikan petunjuk penggunaan media audio visual.

- b. Perhatikan dalam perawatan media audio visual.
- c. Perhatikan pada kelompok besar peran guru dalam pembelajaran masih sangat diperlukan ketika siswa mulai merasa bosan dalam menyimak media audio visual yang ditayangkan, untuk mengendalikan situasi dan kondisi agar siswa kembali fokus.

2. Saran *Diseminasi* (Penyebaran)

Pengembangan media audio visual ini hanya ditujukan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat kelas V di SD Nahdlatul Ulama 1 Trate Gresik. Apabila media audio visual hasil pengembangan ini digunakan pada sekolah lain maka harus terlebih dahulu melihat beberapa kesamaan, antara lain: karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan yang mendukung, karakteristik siswa, dan lain sebagainya.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Saran ditujukan kepada para pengembang yang akan mengembangkan media audio visual, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Kesesuaian materi dalam pembuatan naskah perlu diperhatikan.
- b. Durasi media perlu diperhatikan karena berhubungan dengan tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Sebelum proses perekaman *audio* berlangsung perlu dilakukan tes suara terlebih dahulu untuk mengetahui karakter suara setiap pemeran tokoh.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali
- Arifin, E. Zaenal dan Tansai, S. Amran. 1991. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Jakarta: PT Mediatama Sarana Perkasa
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azar. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Arthana, Ketut Peking dan Dewi, Damajanti Kusuma. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unipress.
- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). 2006. Jakarta

([litbang.kemdikbud.go.id/content/Standar%20Isi%20SD\(1\).pdf](http://litbang.kemdikbud.go.id/content/Standar%20Isi%20SD(1).pdf), diunduh pada 15 November 2012)

- Hergenhahn, B. R. dan Olson, Mattheew H. 2008. *Theories of learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Prenanda Media Group
- Januszewski, Alan dan Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: a definitional with commentary*. New york & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Kemdikbud. 2012. *Sekolah Dasar* (<http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-dasar>, Diakses 7 Mei 2012)
- Mustaji dan Susarno, Lamijan Hadi. 2010. *Panduan seminar bidang teknologi pendidikan*. Surabaya: Unesa university Press
- Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman, Arief. dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Samidi dan Puspitasari, Tri. 2009. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology : The Definition and Domains Of The Field* oleh Dra Dewi S Prawiradilaga, M. Sc., Drs Raphael Rahardjo, M.Sc.(alm), dan Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M Sc. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta